

Ya están a la venta las
tapas para encuadernar
el 4º tomo fantaciencia.blogspot.com.ar

Entre el látigo y Krafft-Ebing

¿Existe una forma narrativa que esté completamente privada de sexo? Podemos dudar mucho ya que el sexo aparece en los lugares más insólitos y con los disfraces más extraños. Las variaciones sobre el tema sexual son tan diferentes entre sí como lo son las culturas del hombre, y para esto bastaría pensar en los victorianos escandalizados por ciertos usos de tribus africanas y a su vez capaces de producir gentileshombres cuyas perversiones debían ser registradas y estudiadas como las más exóticas. Fue, sin embargo, uno de los pilares de la sociedad europea en la era victoriana, el barón alemán Richard von Krafft-Ebing, que en su siempre fascinante libro, **Psycopathia Sexualis**, exploró las relaciones anormales de las clases medias.

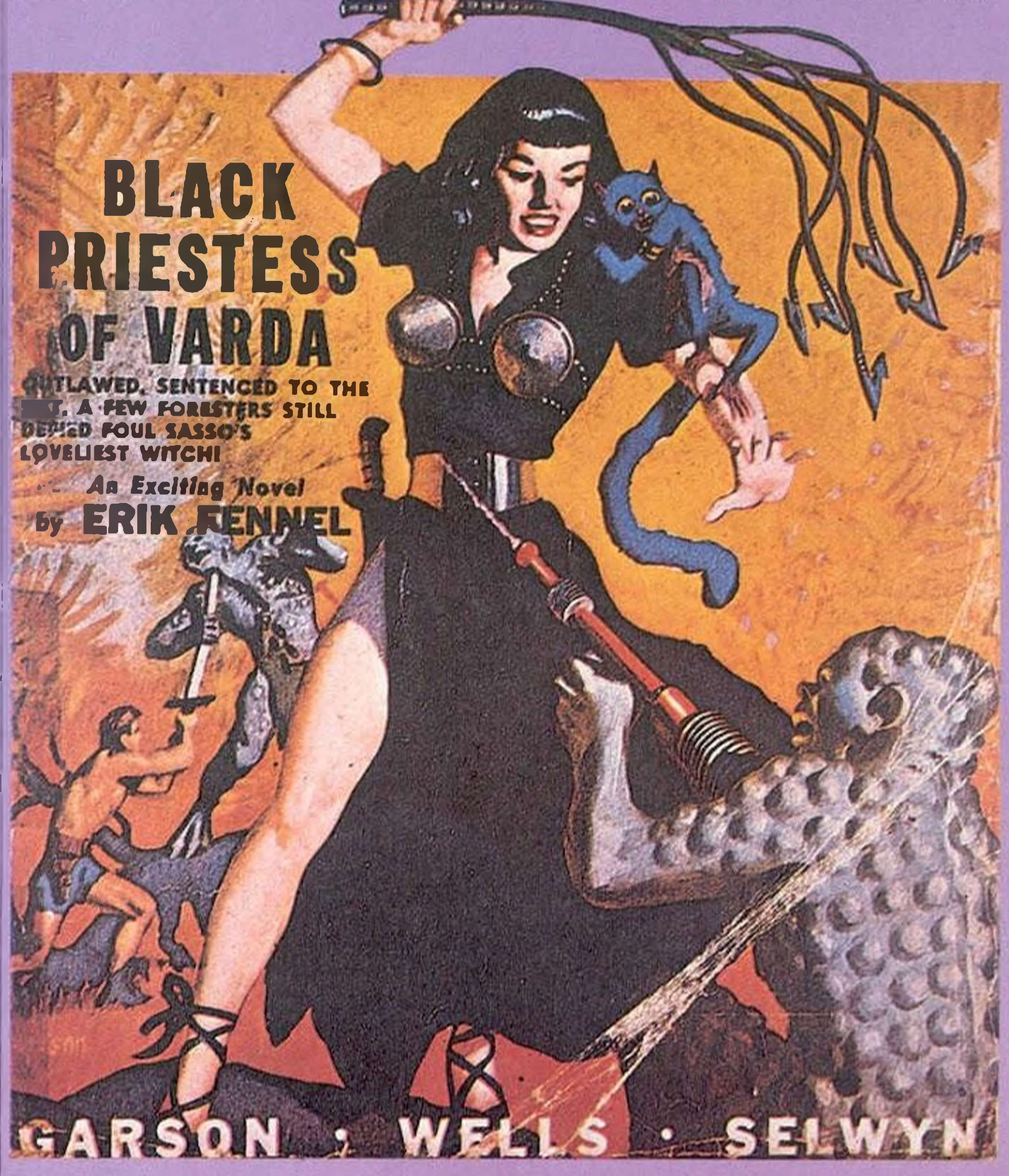
Al estudiar el sexo en vez de ignorarlo, supo abrir la puerta a la búsqueda legítima y permitió de esta manera a los Johnson y Masters de la era siguiente realizar su importante trabajo, al estudiar lo que él definía parestesia, o perversión del instinto sexual, lo que nuestra era más comprensiva llama parafilia, actividad sexual aberrante. Las tres principales divisiones elegidas por el barón aún están entre nosotros: sadismo, masoquismo y fetichismo.

El sadismo es una combinación de crueldad y sexo, y la ilustración de ciencia-ficción se revela un óptimo terreno de caza para ejemplos de este tipo. Casi igual que su contrapartida, el masoquismo, en el que el sufrimiento es fuente de placer sexual. Por muchas razones el arte de la ciencia-ficción es mucho más interesante que todos los libros y revistas que se venden en los sex-shops de todo el mundo. En estas publicaciones todo está descubierto y es casi clínico, sin una sombra de misterio o de fantasía. Y ya que la ciencia-ficción es la literatura de los sueños, ¿por qué dejar de lado los sueños con trasfondo sexual?

¡De pronto las tapas de ciencia-ficción parecen animadas por nuevos significados! El deseo de placer, las ataduras y las mordazas, y alguna virgen que se debate no constituyen por cierto una idea nueva en el arte. Desde el rapto de las sabinas en adelante, este particular mensaje no ha sido descuidado; las revistas pulp y en particular las de ciencia-ficción han sabido elevarlo a alturas exquisitas, sin que el dibujante debiera preocuparse por el cambio de categorías narrativas (un salvataje a caballo o en la grupa de un dragón en el fondo es la misma cosa). Y apenas los tentáculos de alguna criatura se cierran un poco alrededor de la presa, ya surge el sadismo. Y si alguien todavía creyera que esto es casual, considere por un momento cuántas han sido las muchachas sometidas a tal tratamiento y cuántos los hombres... Son las primeras las que se agitan mejor, las que gritan más cálidamente y las que se arrancan la ropa con resultados más interesantes, y esto huele a buen sexo. Para los seguidores de Freud la ciencia-ficción es un campo de verdad rico: si se considera que las perversiones son fragmentos de un desarrollo inhibido en la primera edad, o sea de un infantilismo, los ejemplos están al alcance de la mano. Si chuparse el pulgar es índice de erotismo oral, ¿qué decir de esos trajes espaciales provistos de tubos y tetinas que el astronauta puede chupar a voluntad? Sin contar con la perversión ínsita en el regreso al útero simbolizado por el mismo traje espacial... ¿Apostamos que Freud hubiera amado como un loco la ciencia-ficción?

La naturaleza sexual —implícita o explícita— de muchas ilustraciones es aún más evidente en los álbumes de cómics que alcanzan la cumbre del éxito durante y después de la última guerra mundial, porque a diferencia de las revistas pulp, los cómics no estaban sujetos a tantas restricciones económicas y a menudo disponían de verdaderas redacciones y verdaderos editores. Y si alguien me considerase sospechoso de fabricar estas noticias tenga presente que también yo soy un escritor y que durante mi carrera tuve mucho que dibujar, hacer guiones, y hasta publicar cómics. Muchos editores de cómics de la época eran simplemente una leyenda en barniz negro en una puerta de cristal, ya que bastaba con tener un contrato de distribución para ser editor y un poco de dinero para llevar la alegría al corazón de millares de lectores.

Pero, ¿y los directores? A ellos les tocaba ponerse en contacto con otros artistas también hambrientos y dispuestos a trabajar con cifras irrisorias, o bien arreglárselas para que sus cuentas encajaran, produciendo casi todo personalmente y proponiéndole al editor facturas con nombres diversos ("Este Leo da Vinci es un verdadero artista, y también el nuevo guionista, Charley Dickens está en forma"). Algunas veces, el editor rechazaba algo o hacía volver a dibujar tanto para demostrar que el jefe era él, pero casi siempre el mate-



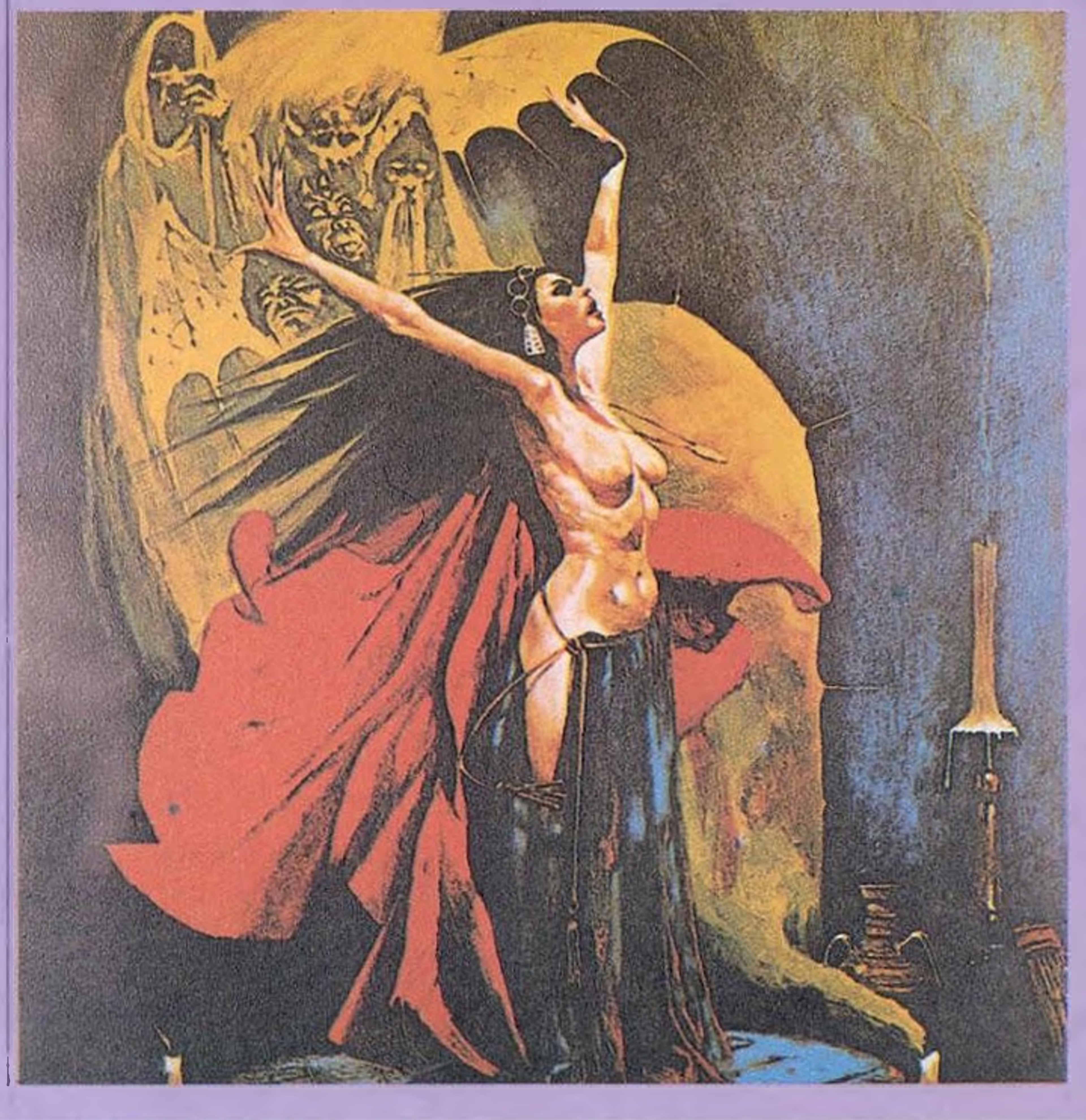
Derecha: Escribe Harrison a propósito de esta tapa que anuncia evidentemente sádicas aventuras de la sacerdotisa negra de Varda: "Evidente el contraste entre viejo y nuevo en la ilustración de las tapas. Aquí la espléndida y demodée heroína con un sostén-coraza se defiende con un arma también de viejo estilo contra un enemigo impensable que parece más un pedazo de espuma consumida que un monstruo".

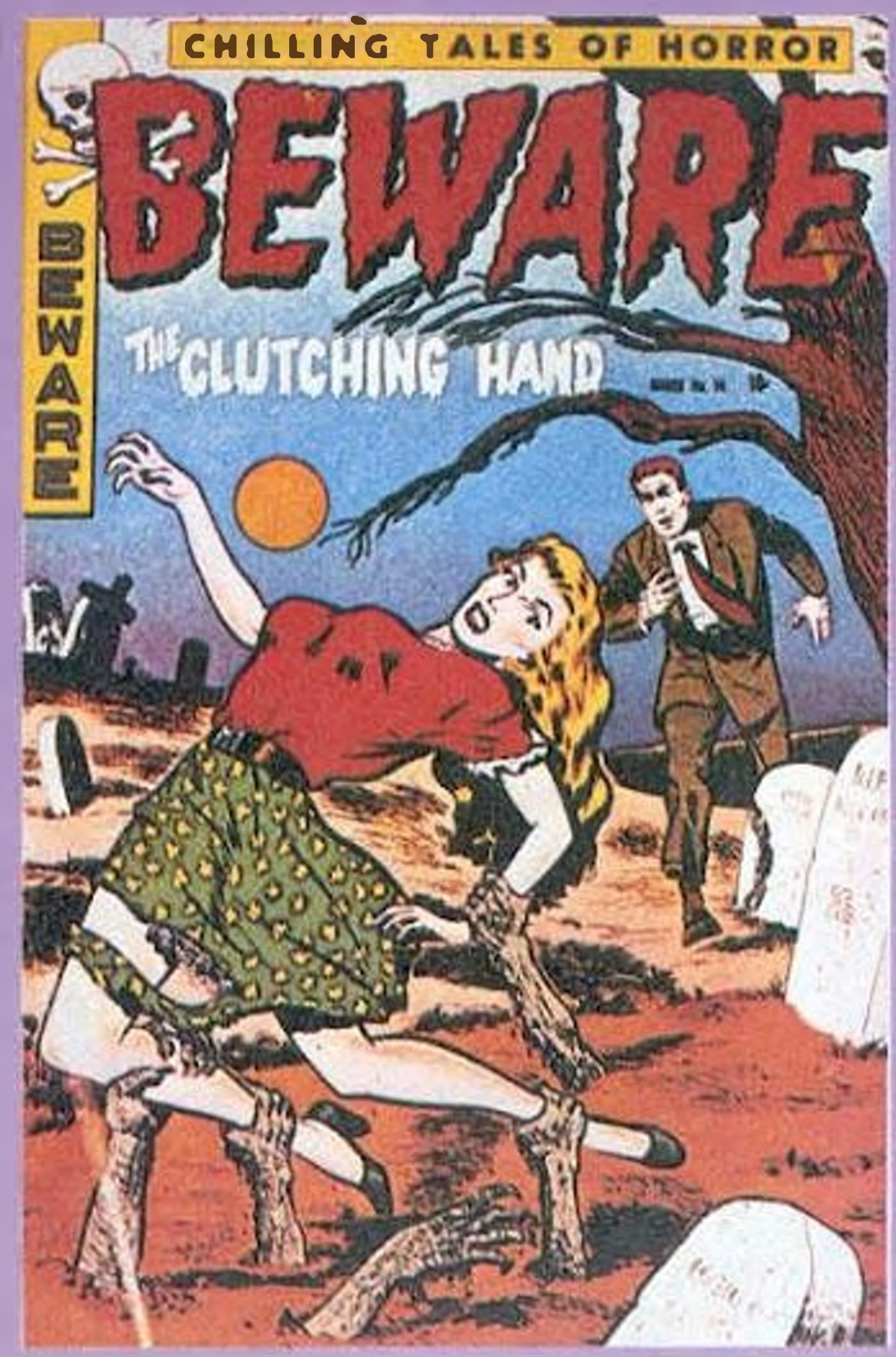


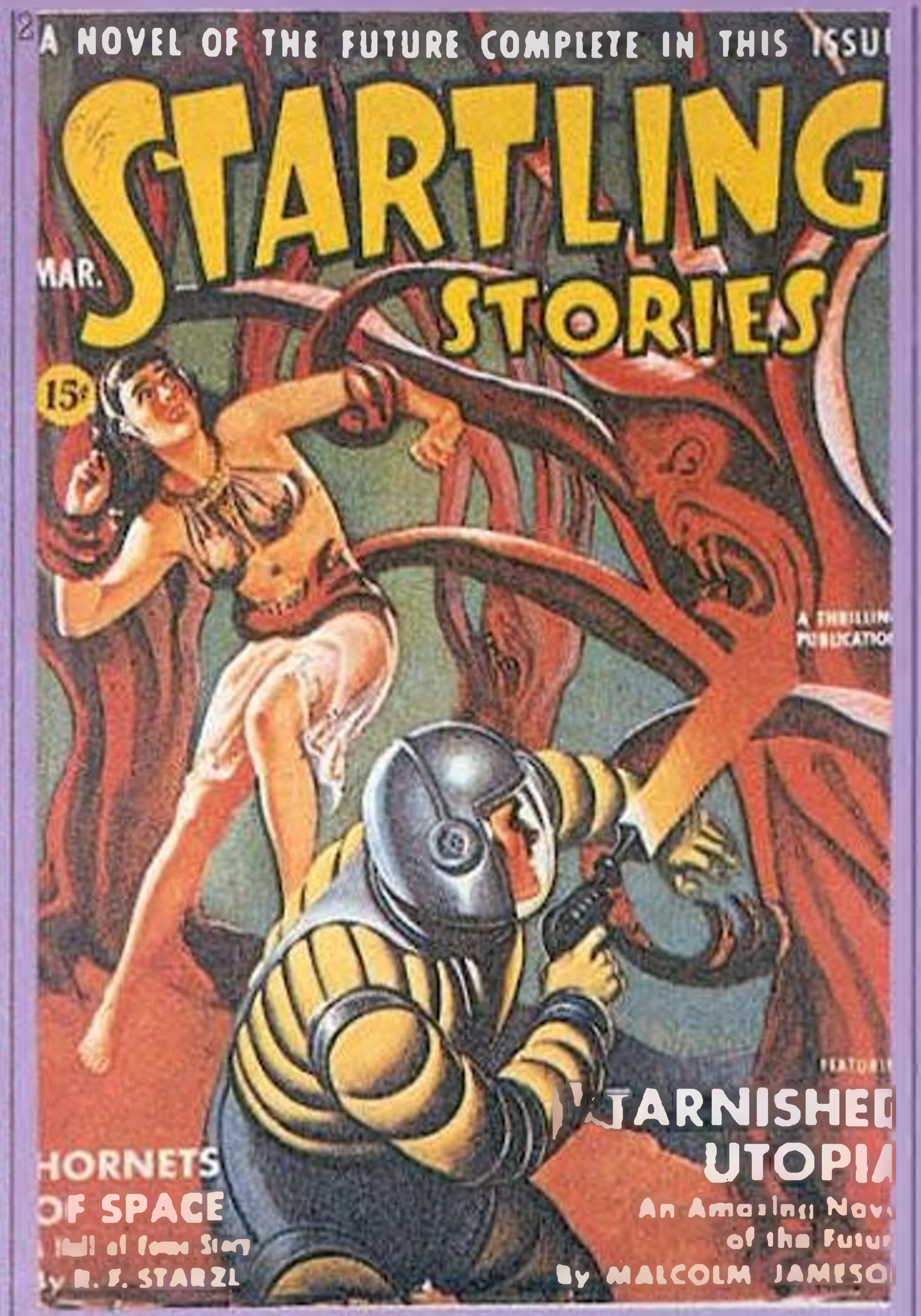
Arriba: **A diferencia de un tiempo ahora lejano, en las publicaciones sobre la base de aventuras sádicas y aún más, las muchachas no son ya objeto pasivo de tortura, sino, como en el caso de esta imagen, tremendas interlocutoras de los más monstruosos malintencionados.**

rial iba directamente a máquina.
¿Quién era el responsable del contenido de esas publicaciones? Nadie... en el caso de que por responsabilidad se entienda cuidado y atención hacia el producto, presencia física en el caso de acciones legales, protestas u otras acciones similares. En el momento en que los fascículos aparecieran frente a las ávidas manos de muchachitos dispuestos a pagarlos unos centavos, la "Editorial" ya podía haber desaparecido como una bocanada de humo. El editor habría hecho pintar una nueva razón social en la puerta de cristal (o bien como sucedía a menudo en la de su abogado), el responsable estaría en la cárcel por deudas o enrolado en el ejército para asegurarse al menos una comida decente, y los artistas estarían en los estertores de la muerte por sobresodis o por haber intentado ganarse la vida lavando autos. A nadie le importaba ni interesaba los que terminaran en las páginas de los cómics. Artistas honestos o directores podían vender o no seis ejemplares de sus productos a causa de una distribución infame, y las partes resaltadas de cualquier imbécil además violento llegaban a centenares de millares de ejemplares vendidos por una distribución bien organizada... o por haber recurrido a cierta propensión de los lectores. Por eso en los cómics el sexo está delineado más claramente que en los pulps, como señaló el egregio Frederick Wertham, valeroso cruzado en favor de la moralidad en los cómics y autor de **Seduction of the Innocent**.
"Los cómics estimulan sexualmente a los niños –escribió en cierta ocasión el buen doctor–. Uno de los más comunes afrodisíacos mentales en los álbumes de cómics consiste en dibujar senos femeninos de manera que sean sexualmente excitantes. Cada vez que esto es posible, aparecen y se entrometen, o bien se muestra a las chicas en shorts o batas con sus regiones púbicas indicadas con especial cuidado y carga alusiva".
Es muy verdad. No siempre, pero bastante a menudo. En la época de oro de los años cincuenta se publicaban unas 600 revistas diferentes cada mes, y si se considera que la tirada mínima de cada una era de 200.000 ejemplares, podemos calcular que cada cuatro semanas los quioscos estaban inundados por 120.000.000 de fascículos que vaya a saber a cuántos bosques le habían costado la vida.
Y bien, todo esto no nacía de una maldad o de una perversión. En la mayor parte de los casos el bajo nivel se debía a la estupidez de alguien. Como cuando me encontré a cargo de una revista de horror para un editor que consideraba todo ese género narrativo compuesto por huesos, calaveras, esqueletos y muy poco más. Nos veíamos naturalmente una vez al mes en el despacho de su abogado para la entrega del material y conociendo su opinión siempre iba con una buena escolta de recortes de dibujos de huesos y calaveras y con un pote de cola. El me indicaba los puntos sobre la tapa en los que a su parecer el osario estaba desguarnecido y yo pegaba: una vez debimos recurrir a tapas anteriores por falta de huesos para amontonar, y por otra parte una buena cantidad de los agregados se despegaban mientras se llevaba las tapas al grabador, y dejaban a mis espaldas una buena estela de osarios y esqueletos. Pero el editor, aunque nunca le deba una ojeada a las historias, ¡era feliz!
Los cómics de la ciencia-ficción de entonces (siempre en álbum por supuesto) con todas sus posibilidades de muchachas semidesnudas, astronaves y extraterrestres, músculos salientes y símbolos fálicos, fueron el feliz territorio de caza del citado doctor Werthman que en esa época recogía material para su libro sobre la influencia negativa de los cómics en los niños. Este libro, junto con algunos verdaderos excesos de ciertos editores, finalmente hizo caer el telón sobre este tipo de producciones. Los editores que sobrevivieron aprendieron el mensaje. Se unieron en una ceremonia de mutua castración y formaron una organización conocida como The Comics Magazine Association of America Inc., y hasta desenterraron a un ex-magistrado de Nueva York (el juez Charles F. Murphy) para que les escribiera un Código de los Cómics. Todos los cómics debían uniformarse según ese código antes de poder ser publicados con el sello de aprobación en la tapa y el control lo ejercía previamente un grupo de vírgenes de cierta edad con ojos de acero que trabajan

Abajo: **Una de las primeras tablas dibujadas donde aparece el desnudo femenino casi integral. Esta es una ilustración de Sanjulian aparecida en "Warren Calendar" 1977.**



1


2


sobre los originales con tinta y témpera blanca.

Algunas prescripciones del código son fascinantes aún hoy:

"Está prohibida la desnudez de cualquier forma, al igual que cualquier pose indecente. Las mujeres deben estar retratadas de manera realista, sin ninguna exageración de los atributos físicos.

Toda escena de horror, derramamiento de sangre, delitos atroces, depravaciones, libidinosidad, sadismo y masoquismo no será permitida.

Escenas violentas de amor y anormalidades sexuales están prohibidas".

Aparte alguna imperfección, la lista aportaba una exacta descripción de cómo eran muchas revistas de cómics antes de desaparecer de la circulación.

Un exceso en un sentido provoca otro en sentido contrario y desde entonces los álbumes de cómics han sido más blanco que el blanco; los muchachos ya lo saben muy bien y las ventas nunca han vuelto a ser como eran.

En el campo de los cómics de ciencia-ficción nunca ha habido buenos escritores. Lo sé porque en ese campo tengo una discreta experiencia. Muchos buenos escritores han atravesado el sector del cómic deteniéndose sólo brevemente en él y se pueden citar excelentes autores o directores como H. L. Gold, Bruce Elliott y Alfred Bester. Cuando un buen escritor encuentra que puede trabajar decentemente en otro ámbito, se va, porque los cómics constituyen un campo literario extremadamente restringido y privado de cualquier salida para los que buscan satisfacciones para un indudable talento. Pero esto no es válido para los artistas. Hay muchos espléndidos artistas que trabajan para los cómics y es una lástima no poder recordar a todos aquí.

Los cómics se hacen para los muchachitos. Las limitaciones impuestas por los cuadritos y esos minúsculos bloques de palabras restringen notablemente la forma artística. Cada tentativa de romper esa camisa de fuerza se ve limitada por las ediciones de masa y por la autocensura. El único camino para salvar el obstáculo lo ofrecen los cómics underground y para adultos, que son hermosos, divertidos y puercos y que a mi parecer revisten una importante función social. No, los cómics no son obras maestras redescubiertas como querrían hacernos creer sus más vehementes y convencidos propagandistas (de todos los niveles culturales) y no son tampoco la perniciosa influencia individualizada por el doctor Wertham y otros críticos. Es indudable que los excesos de violencia, el sexo y el sadismo deberían ser vigilados atentamente, tanto en el cine, en la televisión o en los cómics, pero ya han pasado décadas desde que una pequeña parte de todos los cómics publicados en el mundo albergaba ese tipo de material. Han ganado la batalla y también la guerra. Pero estos cómics, al fin y al cabo, ¿constituirían de veras una amenaza para el bien de todos?

4


Condensado de Great Balls Of Fire!, de Harry Harrison, por Gianni Montanari.

1 - Al presentar esta tapa de la revista norteamericana de horror, Harry Harriman ironiza sobre el gusto a veces discutible de los editores. La revista se titula "Beware".

2 - A propósito de esta tapa de "Starling Stories", Harry Harrison, autor de la serie "Erotismo y ciencia-ficción" que aparece en "Fantaciencia", se extiende en la búsqueda de las motivaciones psicológicas que pueden empujar a ciertos tapistas a inventar criaturas y personajes de los que vemos algunos ejemplares.

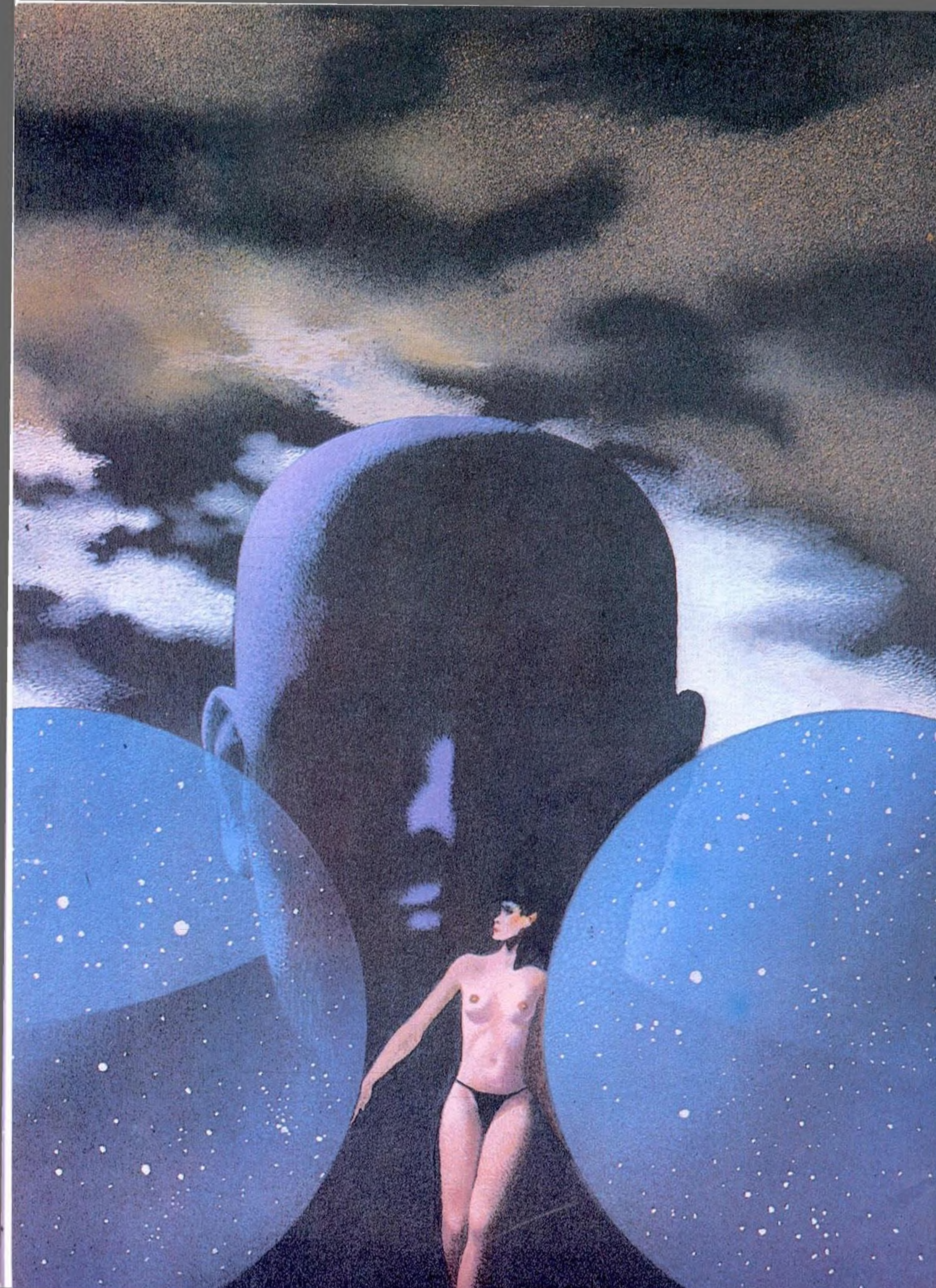
3 - Una típica escena de horror en una tapa de una revista popular norteamericana. Las fuertes dosis de "horror" mezclado con sadismo e ingenuos heroísmos marcaron muchas publicaciones de masa que en cierto momento cayeron víctimas de las tijeras de los censores estadounidenses.

4 - Una ilustración de Russ Heath adecuada para la época en que las revistas norteamericanas sacaban gran éxito del gusto popular para las escenas más sanguinolentas.

5 - Una tapa del pulp "Phantom Lady", uno de los tantos que agregaban el sadismo al sexo.

3


5

La política en en la ciencia-ficción

por FERRUCCIO ALESSANDRI



En este célebre relato, Ray Bradbury una vez más demuestra su propia adversión hacia la progresiva rigidez en la sociedad. El verdadero arte, la poesía, las ideas iluminadas de los escritores representan un peligro para el que tiene interés en mantener la humanidad en un estado de cómoda, inofensiva ignorancia.

En la página anterior: **Por tradición milenaria la acción política está manejada en todas partes por el "macho". La mujer siempre debió sufrir sus elecciones y solo recientemente está en condiciones de hacer oír su voz públicamente. ¿Qué sucedería en una sociedad en la que estos roles estuvieran invertidos? Nos lo dicen Frederik Pohl y C. M. Kornbluth en un episodio de "Search the Sky". La ilustración de Karel Thole simboliza esa antítesis.**

Habría un nombre muy adecuado para indicar el tema de este capítulo: fantapolítica. Por desgracia el término ya fue acuñado en los años sesenta con diferentes matices en su acepción, para indicar una narrativa basada en uno o más asuntos políticos fantásticos, pero no tanto, en un contexto real que a menudo es directamente nuestro presente o al menos el futuro próximo. Un filón de este género tiende a ser superado por los hechos con mayor facilidad que el de ciencia-ficción y se lo tratará más adelante. El tema, en cambio, del que queremos ocuparnos concierne a los sistemas políticos que aparecen en la verdadera narrativa de ciencia-ficción.

En 1895 Herbert George Wells hacía comentar al protagonista de su **The Time Machine** ("La máquina del tiempo") frente a un paisaje urbanístico del futuro compuesto por ciudades rigurosamente iguales, que debía ser el fruto del comunismo en el poder. Y casi todos los autores, cada vez que ambientan sus historias en el futuro, ven a este último como una extensión de algún sistema político presente. Cae de su peso que al ser estadounidenses la mayor parte de los autores, el sistema político del futuro, imperante o contrastado, es la democracia occidental. Pero si esta posición es diferente de autor en autor, y hasta a veces la cuestionan los autores más recientes, frente a los autores soviéticos, por ejemplo, es monolítica: en el futuro ha ganado el comunismo y todos los males de la humanidad se han eliminado.

El tema cambia cuando se pasa a un futuro más lejano. En esto toma pie, al menos en los autores occidentales, un lugar común desde la primera space opera, hoy reverdecido por las nuevas modas cinematográficas: el imperio.

La idea de base es que la humanidad, en su continua expansión hacia las estrellas, se organizará en un gobierno central que a veces reside en la Tierra y otras en otro planeta. Cuanto más centralizado está un gobierno más autoritario es y tiende a incorporarse en alguna figura símbolo. Y entonces un progreso tecnológico inimaginable estará acompañado por sistemas políticos imperiales y dinásticos que según el gusto y la cultura de los autores recuerdan a los medievales, o romanos, o chinos, o algunas monarquías absolutistas del siglo XVII o del XVIII o del XIX habsbúrgico. En general el planeta en el que reside el Emperador o la Emperatriz es todo un inmenso Palacio de la Corte. El formalismo es extremo, el interés difuso, la burocracia inmensa. Hay una casta nobiliaria, a menudo una fronda, y hay una casta militar que puede oscilar de tentaciones golpistas a una fidelidad absoluta a la dinastía. Y naturalmente en las provincias más lejanas, que son los planetas en la periferia del imperio, presionan los bárbaros, humanos o extraterrestres, hordas desencadenadas pero tecnológicamente avanzadas como vanguardia de un imperio en expansión.

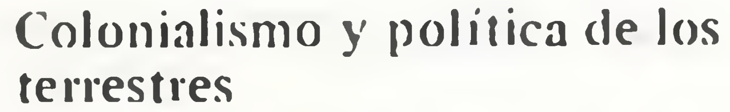
En este subfondo son fascinantes las contaminaciones culturales, por las cuales un emperador podría tener el nombre que hoy se atribuiría a un muy común ciudadano estadounidense medio, la organización jerárquica y disciplinaria en las astronaves es la de la marina militar (incluidos los grados y modos de dirigirse a los superiores) y los nobles se desafían a duelo con complicadas formalidades pero usando desintegradores.

De inmediato recordamos dos ciclos conocidísimos, de los cuales no citaremos esta vez cada uno de los libros además porque han sido abundantemente citados en otras partes de **Fantaciencia**: el ciclo de **Isher** de Van Vogt y el de **Foundation** ("Fundación") de Asimov. Con respecto a este último el mismo Van Vogt admite haberse inspirado para su obra en la céle-

Abajo. En la ciencia-ficción de connotaciones más fantasiosas no es raro que la situación político-social en una Tierra del futuro esté regulada por elementos extraños a las decisiones del género humano. Como en "Eye in the Sky" de Philip K. Dick, donde una prevaricación totalitaria aparentemente absurda es hábilmente descrita y explicada. *(Il. de Karel Thole.)*

bre del iluminista Edward Gibbon, **History of the Decline and Fall of the Roman Empire**, 1776-1778.

Existe también un ciclo de Poul Anderson sobre un ambiente similar, el de Dominic Flandry, inspirado en los últimos años del imperio habsbúrgico. El noble y vicioso oficialito Flandry es en realidad un capacitadísimo agente secreto que combate contra las miras expansionistas de un imperio competidor de extraterrestres reptiloides. Sus dinámicas aventuras, sin embargo, están penetradas por una tristeza existencial que cada tanto aflora en la conciencia de que el imperio está en decadencia y al límite de una caída segura.



Colonialismo y política de los terrestres

En 1952 C. M. Kornbluth y Judith Merrill, con el pseudónimo conjunto de Cyrul Judd, escribieron **Gunner Cade** ("Pistolero Cade"), en la que describían con minuciosidad la vida formal y la ideología casi religiosa de un guardia de palacio que en el desarrollo de la obra llegaba a una crisis de ruptura. El punto interesante no era sólo la limitación del imperio que se describía (limitado sólo al sistema solar) sino la superposición al lugar común de otro lugar común bastante frecuente en ese período: la independencia de la colonia.

En este caso el modelo es la guerra de independencia de los Estados Unidos o, si se quiere, la de los estados latinoamericanos. El tema es el siguiente. En un primer período las colonias fundadas en la Tierra serán estrechamente dependientes del planeta madre, aún en sus mínimos detalles (los abastecimientos necesarios para la supervivencia, por ejemplo). Pero con el paso del tiempo se volverán cada vez más autónomas y con el crecimiento de la autosuficiencia crecerá también su incapacidad para la dependencia de la Tierra. Es plausible pensar que la Tierra contradirá de todas las maneras este deseo de autonomía política, hasta que se llegará a un choque de fuerzas, o sea a una guerra de independencia. En general, a comienzos de los años cincuenta, la colonia favorita de los autores es Marte como en **Gunner Cade** y como en 1951 en **The Sands of Mars** ("Las arenas de Marte"), de Arthur Clarke.

Es curioso observar cómo la posición de la colonia que anhela la independencia está situada siempre más cerca de la Tierra a medida que las conquistas espaciales hacen cada vez más posible su realización en la realidad. En efecto, en 1965, la guerra de indepen-

La más meridiana de estas obras es **The Great Explosion**, 1951, de Eric Frank Russell. La expedición primero encuentra un planeta que en sus orígenes era una colonia penal y que se transformó en un agrupamiento de pequeños estados bárbaros de pocos millares de personas, en perenne lucha entre ellos. Luego un planeta en el que en sus orígenes había una colonia de naturistas en el que se desarrolló una sociedad patriarcal que honra la forma física y no toma en consideración a los terrestres, en la confrontación enanoides enfermizos. Finalmente la expedición llega a un planeta en

continúa en la pág. 635

Abajo: **La belleza física como constante común podría resultar de un "imbreeding" que parta de un grupo dedicado a la perfección del propio cuerpo. Una sociedad de este tipo aparece descrita en un episodio de "The Great Explosion", de Eric Frank Russell.** *(Il. de Victor Togliani.)*

dencia con la Tierra se hace desde las colonias lunares en **The Moon Is a Harsh Mistress** ("La luna es una cruel amante") de Robert Heinlein, mientras que en 1979 en **Lagrange Five** de Mack Reynolds los colonos se encuentran en un planetoide artificial en órbita alrededor de la Tierra a sólo cuatrocientos mil kilómetros de distancia. (Estos planetoides ya se consideran realizables, destinados a tener una autonomía natural derivada del ciclo ecológico cerrado y considerados un verdadero maná de los futurólogos como solución a la presión demográfica y a la crisis energética, porque podrían transmitir los rayos del sol concentrándolos en determinadas estaciones receptoras terrestres.)

Una citación obligada en la ideología de este contexto es **Tyrann**, 1951, de Isaac Asimov en el que el arma secreta para abatir una dictadura interplanetaria resulta ser el concepto de democracia exhumado por una vieja copia de la Declaración de Independencia de los Estados Unidos.

Y pasemos ahora a otro lugar común muy usado. ¿Qué sucede cuando el imperio ya ha caído? Claramente todos los planetas se fragmentan en pequeñas federaciones o directamente en una entidad aislada y abandonada a sí misma. Es interesante examinar en qué se convierten estos planetas privados de todo intercambio cultural y por su naturaleza dotados de poblaciones en principio más bien homogéneas.

Son muchas las novelas y relatos que hablan de esto, basándose en un común recurso narrativo para poder comparar estos núcleos aislados en la misma obra. La idea es que se arma otro imperio (en general más bien militarista, de manera de poder aportar también el necesario contraste dramático) que envía una expedición explorativa con la intención de recuperar esos planetas, que han permanecido aislados durante siglos y milenios.



Las máquinas inventadas por el hombre están hechas a imagen de su cerebro

por Jacques Bergier

Los altavoces de una importante oficina de pronto empiezan a vibrar transmitiendo repetidamente un mensaje: "Se ruega al señor Dupont que se presente en la dirección. Su mujer ha tenido un accidente. Un automóvil lo llevará a su casa". Es posible calcular la cantidad de energía que se necesitó para difundir este mensaje. Por ahora no es posible medir la magnitud de la emoción que afectó al señor Dupont al saber la triste noticia. En otra sociedad se adopta otro método, también eficiente y tal vez más humano: un asistente social busca al señor Dupont y le susurra al oído: "Su mujer ha tenido un accidente. Hay a su disposición un auto para llevarlo de inmediato a su casa". El señor Dupont siente la misma emoción que si se hubiera enterado de la noticia por el altavoz. El resultado es pues exactamente el mismo, pero la cantidad de energía gastada por el asistente social es bastante menor que la necesaria para la difusión de un mensaje por medio de altavoces. Ahora bien, el significado de un mensaje es más importante que la cantidad de energía utilizada para transmitirlo. Es objeto del presente artículo la descripción de una tentativa de superar la teoría de la información y llegar a una teoría del significado.

Consideraciones sobre el problema de la comunicación ya las han hecho en 1929 Léo Szilard, Claude Shannon en 1944, Léon Brillouin en 1950, y numerosos otros científicos que concretaron teorías de la información. Esta da la medida de la cantidad de información contenida en un mensaje. Esta teoría es la base de muchas nuevas ciencias. Es la teoría de la información que permite recibir los mensajes emitidos por cohetes interplanetarios: para transmitir a distancia tan grandes se necesitan tipos de comunicaciones especiales que permitirán utilizar transmisores ligeros de débil energía.

La teoría de la información, después de un periodo de gran boga, a menudo es atacada. Este repentino cambio se debe al hecho de que el contenido de informaciones de un mensaje, aunque imprevisto, no tiene ninguna relación con lo que el mensaje puede significar. El significado es una cosa bastante diferente de la información y el significado que cuenta para nosotros (si yo soy el señor Dupont el accidente de mi mujer me angustia) y que depende de nosotros (si no conozco al señor Dupont no puedo participar en su angustia). Cito al respecto el periódico suizo **Tribune de Genéve** del 8 de mayo de 1945 que decía en primera página en grandes caracteres: "Una habitante de Lausana tropieza por el oscurecimiento de la estación Cornavin y se hiere". El mismo periódico en la tercera página daba la siguiente noticia: "Alemania se ha rendido sin condiciones. Ha terminado la guerra en Europa". La cantidad de información contenida en los mensajes es más o menos la misma. Pero qué prodigiosa diferencia de significado, especialmente para el que no era suizo... ¡o para un historiador!

Las matemáticas podrían expresar emociones. Se ha llegado pues a la conclusión, un poco en todas partes del mundo, de que la teoría de la información, a pesar de su importancia y su poderoso aparato matemático, es insuficiente y es necesario crear una teoría del significado. Ahora esta teoría ha sido puesta a punto. El hombre que la inventó y cuyo nombre quedará en la historia no sólo de las telecomunicaciones, sino también de las ciencias humanas, es un estadounidense. Se trata del profesor Dwight Wayne Batteau.

Dwight Wayne Batteau es profesor en varias universidades norteamericanas, particularmente en el M.I.T. y en la Universidad de Boston. Es también presidente de la sociedad „Listening Incorporated", 6 Garden Street, Arlington, Mass. 02 174, EE.UU. (to listen significa escuchar). Esta sociedad es considerada en algunos ambientes financieros como una de las empresas norteamericanas de mayores posibilidades en el futuro. Presenta también esta particularidad: es imposible comprar una acción de ella. Los que tienen la suerte de poseerlas no las ceden a ningún precio. Citaremos en este artículo algunas de las extraordinarias investigaciones efectuadas por la sociedad "Listening". Sus éxitos justifican muy bien la celosa actitud de los accionistas.

La teoría del significado **(meaning theory)** enunciada por el profesor D. W. Batteau permite unir el rígido mundo de la teoría de la información con el universo real pero interior y hasta ahora inaccesible de nuestras emociones y de nuestras pasiones. Nos promete para el futuro "matemáticos enriquecimientos" (debemos la expresión al doctor Oliver Wells, el creador del grupo Artoga), que constituirán un lenguaje más rico que las matemáticas ordinarias.

Este lenguaje permitirá a los matemáticos expresar las emociones, en consecuencia permitirá aplicar las matemáticas a las ciencias humanas y transformarlas en ciencias exactas.

¿En qué consiste la teoría del significado? Requiere un poco de matemáticas y mucho sentido común. La especialidad del profesor Dwight Wayne Batteau es la acústica, o sea la ciencia de los sonidos. Pero supo elevarse por encima de su misma especialidad hasta ideas de carácter general y así logró explicar la teoría del significado sin recurrir a las matemáticas.

Un sujeto puede ser hipnotizado al 25%, al 40% o al 90%. El primer principio, el fundamento de la teoría del significado es éste: un mensaje adquiere un significado cuando no contiene más informaciones.

En un primer momento tal proposición deja interdictos. Luego, reflexionando, aparece evidente. En efecto, una información puede tener ningún sentido. Por el contrario, desde el momento en que se la capta y se la comprende, desde que reviste para nosotros todo el significado, deja de aportarnos una noticia. Como muchos principios extremadamente generales, se trata de un teorema un tanto perogrullesco. Las deducciones que se pueden sacar son más bien sorprendentes. De esta manera, una ley de la naturaleza, una vez conocida, impide para siempre toda información que ha hecho calculable, que pueda surgir de la naturaleza.

En efecto, todas las relaciones con esta ley ya se pueden prever: se han trasladado del campo de la información al del saber; han adquirido un valor de significado. Por ejemplo, conociendo la ley de Mariotte que une la presión de un gas con su volumen, cuando se conoce la primera enseguida se conoce el segundo, o sea, según nuestras definiciones, no puede revestir el carácter de información. En consecuencia puede darse un valor numérico, ya que la información es mesurable, a todos los descubrimientos de la ciencia. Esta es una de las mayores aplicaciones teóricas de la teoría del significado. Por ejemplo, la ley de Mariotte vale x unidades de informaciones; de esta manera la ley de Einstein $e = mc^2$ representa x^n unidades de informaciones. Entonces puede establecerse una jerarquía objetiva de los descubrimientos científicos, lo que no era posible antes del profesor D. W. Batteau.

El segundo teorema de la teoría del significado es el siguiente: si se quiere llegar al significado de un mensaje, si se quiere vaciarlo de su información, hay que remontarse a la fuente de esta información. Por lo tanto, hay que establecer **un circuito cerrado**. Si no se establece este circuito cerrado, se obtienen mensajes ricos en informaciones pero privados de significado.

Un primer ejemplo de tales mensajes lo constituye el mensaje cifrado. Es rico en informaciones porque es imprevisto, pero no tiene ningún significado hasta que es descifrado. Esta comprobación, aparentemente trivial, permitió al profesor Dwight Wayne Batteau definir, con ayuda de un aparato matemático apropiado sacado del álgebra moderna, un "espacio de saber" y de determinar métodos totalmente nuevos para códigos y notas cifradas.

Otro mensaje rico en informaciones pero privado de significados es la alucinación hipnótica que no corresponde a un conocimiento intelectual o a una verdad interior y que simplemente transporta informaciones sin sentido.

Ejemplo: un individuo hipnotizado puede ver elefantes rosas que bajan por los Campos Elíseos. Esta información no tiene un significado para la ciencia porque, precisamente, la teoría del significado es una ciencia objetiva. La visión del hipnotizado es un significado con valor igual a cero. Esta observación de Dwight Wayne Batteau está transformando la teoría del hipnotismo porque, por primera vez, puede decirse que un sujeto está hipnotizado al 25%, al 40% o al 90%. Sin duda por este camino se llegará a una teoría general de las ilusiones y tal vez también de las creencias.

¿Puede definirse de manera científica la noción de libertad? La teoría del significado estudia sistemáticamente las otras teorías científicas. De esta manera se descubre que las teorías científicas son parangonables a animales en el sentido que tienen su territorio que defienden enérgicamente arrojando a todos los intrusos. Por ejemplo, cuando se verifica un hecho que tiene un significado (o sea un hecho que no es una alucinación sino que puede registrarse y medirse) pero que no puede ser integrado en ninguna teoría, este hecho se encuentra enérgicamente expulsado de todos los campos de la ciencia, o sea de todos los campos en los que la información ha sido reemplazada por el significado. Es lo que sucede, señala el profesor Dwight Wayne Batteau, con los hechos llamados parapsíquicos: telepatía, clarividencia, acciones del pensamiento sobre los objetos. El profesor Dwight Wayne Batteau propone, para definir la acción del pensamiento sobre los objetos, una enunciación herética y humorística de la ley de la gravedad: "Los objetos en los que nadie se interesa caen según la ley clásica:

V = gt, en la que V es la velocidad, g la constante de gravitación y t el tiempo. Los otros harán lo que quieran". Dudo mucho de que esta fórmula haga bastante popular al inventor de la teoría del significado entre los físicos.
El profesor Batteau estudió también la posibilidad de definir la noción de libertad —otra noción de tipo emotivo— de manera científica y racional. En estos trabajos se acerca a las investigaciones, revolucionarias sobre la memoria del alemán naturalizado estadounidense Heinz von Foerster.
Von Foerster considera haber demostrado matemáticamente que, en numerosos casos, la memoria no consiste en un registro sino en una manipulación matemática realizada por el cerebro, que calcula, según las leyes naturales del universo, el pasado partiendo del presente. Si Von Foerster tiene razón, si Dwight Wayne Batteau tiene razón, los "sentimientos" clásicos según la psicología trivial como el odio, el amor, el dolor, la nostalgia, son resultado de cálculos efectuados en el cerebro. En estas condiciones, la teoría del significado, corregida si es necesario por nociones puramente anatómicas y lingüísticas, podrían someter al análisis matemático lo que llamamos sentimientos e, inversamente, humanizar las matemáticas.

El fascinante mecanismo que opera en nuestro cerebro. Por supuesto que hay que tener en cuenta valores numéricos que nos aporta la realidad. Así es que cuando hablamos producimos unas 33 unidades de información por segundo. Se trata de una constante ligada a la naturaleza del cerebro, de la laringe y de la mayor parte de los lenguajes humanos; ninguna teoría puede proporcionarla a priori. Aún a riesgo de repetirnos, la cantidad de información, en compensación la cantidad de significado que puede haber en esa información es prodigiosamente variable. ¿Cómo es posible?
Es posible porque el número de las neuronas en un cerebro humano es del orden de diez mil millones. Cada una de estas neuronas contiene alrededor de ochenta mil moléculas susceptibles de llevar informaciones. Basta con que dos o tres mil de estas moléculas se modifiquen para que se produzcan señales en nuestro cerebro. Una misma cantidad de informaciones puede pues desencadenar en el cerebro fenómenos más o menos ricos en significado. Es igual que cuando marcamos un número de teléfono. Siempre es la misma cantidad de información la que se transmite —las seis o siete cifras del número—, pero pueden comunicar con la hora o con la mujer que amo: el significado es evidentemente de diferente intensidad.
La teoría del significado es de importancia capital por las posibilidades que ofrece. Sólo cuando se la profundice más será posible una real teoría de la comunicación.
Dwight Wayne Batteau está profundamente convencido de que no es posible comunicar realmente nuestro pensamiento por medio del lenguaje. Demos un ejemplo: cuando pensamos en un objeto puntiforme que conocemos (que es, según Batteau, la forma de pensamiento más simple) pensamos al mismo tiempo en la posición del objeto (lo que ya constituye tres dimensiones), en su color y en su luminosidad. Se trata ya de un universo en seis dimensiones que es absolutamente imposible traducir en una lengua común. Ahora bien, en la mayor parte de los casos, pensamos en objetos mucho más complejos que un simple punto luminoso. Pensemos en un ser humano, en un animal, en una máquina, en una idea. Que corresponde a un espacio, a un número de dimensiones que, por el momento, el pensamiento no puede transmitir. Se puede construir artificialmente una especie de modelo, en analogía con nuestro pensamiento, un "subconjunto" como dicen los matemáticos, y trabajar en él. Es lo que hace la ciencia y es también la razón por la cual es imperfecta. La ciencia es un mecanismo que transforma la información en significado, pero con enormes pérdidas. Debe ser posible reducir estas pérdidas, o mejor aún, anularlas.

Ya hablamos el lenguaje-delfín. Veamos ahora hasta dónde han llevado estas investigaciones, prácticamente, al profesor D. W. Batteau y a la sociedad "Listening".
La sociedad "Listening Incorporated" estudia en colaboración con la U.S. Narvy la posibilidad de comunicaciones entre el hombre y el delfín: dos especies inteligentes con lenguajes complicados. Se trata de pasar del significado del lenguaje humano al lenguaje-delfín y viceversa. Este trabajo está controlado por el grupo de investigaciones de la Marina norteamericana en China Lake (California). Los dos delfines actualmente en estudio como sujetos experimentales viven en una laguna de la isla de Coco frente a Oahu (islas Hawai). Se han acondicionado transformadores de significado y en la actualidad pueden traducir veinte palabras humanas en lenguaje-delfín y viceversa.
Lo que significa lo siguiente:
Un hombre habla frente a un micrófono. El transformador produce bajo el agua silbidos en lenguaje-delfín que corresponden a sus palabras. La experiencia ha demostrado que el delfín comprende de inmediato. Por ejemplo: si se hacen flotar en la laguna cinco objetos diferentes se le puede pedir al delfín que tome uno de esos objetos: al obedecer prueba que comprendió. Repetimos: no se trata de una comunicación estadística como en telepatía. Este experimento no falla una sola vez. Sin falta, como cuando un turista consulta un diccionario que le da la pronunciación correcta de la palabra que debe decir. A la inversa: el delfín silba delante de un micrófono. Un transformador capta su significado, acciona un mecanismo parlante similar al reloj automático del teléfono, y el altavoz pronuncia palabras en inglés. De esta manera, un delfín nos ha hablado en una lengua humana. Por primera vez en la historia se ha realizado una comunicación con otro tipo de inteligencia. No se trata de un relato de ciencia-ficción, sino de un experimento real, reproducible y reproducido, y que además fue transmitido a la televisión francesa a comienzos del otoño.
Nos damos cuenta de que para comprender que hablando en un micrófono se produce una señal, el delfín necesita una ingeligencia bastante superior a la de un niño de cinco años. Mientras continuaban las investigaciones —para encontrar otras palabras comunes entre el hombre y el delfín— se encontró otra aplicación de la comunicación hombre-delfín. Llevó a un invento sensacional: el sondol.
Desde hace mucho tiempo se sabía que los delfines, como los murciélagos y como algunos peces, disponen de una especie de radar. La sociedad "Listening" logró reproducir el generador de este radar, para equipar a los nadadores y enseñarles a recibir una señal en el oído: esta señal permite identificarlos y encontrar objetos a una distancia que alcanzan el centenar de metros. De esta manera en un agua completamente turbia a causa del fango en suspensión, toda persona equipada con el sondol está dotada de un oído normal que ahora puede orientarse perfectamente.
Es natural que se haya pensado en aplicar este principio sensacional a los ciegos. Un ciego equipado con sondol debería lograr orientarse. Pero en la atmósfera los problemas se presentan de otra manera. Las frecuencias sonoras y ultrasonoras utilizadas por los delfines y reproducidas artificialmente por el sondol se propagan perfectamente en el agua y no tan bien en el aire.
Dejemos a los delfines y examinemos los descubrimientos hechos por la "Listening Incorporated" en el plano humano.
La alta fidelidad, la estereofonía nos han hecho familiar el sonido de dos dimensiones. Los investigadores de la "Listening Incorporated" han realizado el sonido de tres dimensiones. Al registrar los sonidos con dos micrófonos colocados en oídos artificiales similares al oído humano y a la misma distancia uno del otro como nuestros oídos, vuelven a escucharse estos sonidos con especiales cascos, se oye un sonido de tres dimensiones, o sea que proviene de la derecha o de la izquierda, de arriba o de abajo.
Cuando se escucha de este modo la grabación de un congreso científico, se captan de inmediato las interrupciones producidas en el auditorio, porque el interruptor no está en el mismo lugar que el conferenciante. Hecho aún más notable, con este sistema de registro y de reproducción en tres dimensiones, los sonidos no se mezclan, cuando hablan varias personas a la vez. ¡Basta con repasar la cinta y puede escucharse de a uno por vez! Las aplicaciones de este fenómeno son bastante numerosas y van desde la composición de músicas especiales, exóticas o espaciales, hasta a hallar automáticamente en una fábrica a las personas que se llaman por radio. También puede localizarse perfectamente a la persona que está hablando por radio —se comunica por medio de una radio provista de receptores y de emisores de tres dimensiones—, saber si está detrás de uno, más abajo, 45° más a la derecha y a 10 metros. Tal conocimiento puede resultar extremadamente importante en lo que concierne a la conquista del espacio.
La teoría del significado permitió a la "Listening Incorporated" poner a punto localizadores que reconocen una sílaba pronunciada por una persona dada. Es el "Sésamo ábrete" de las Mil y una noches. Es la caja-fuerte que sólo responde a las órdenes del propietario. Es un plano más prosaico, pero probablemente más práctico, sirve para el mando de las máquinas-herramientas por medio de la palabra, un mando personalizado y sólo el técnico encargado de la máquina puede impartirle órdenes. Esta posibilidad se presenta bastante importante si no se trata de una máquina cualquiera sino de una máquina militar. Aunque también en una fábrica puede ser interesante, para algunas máquinas delicadas y costosas —como los ordenadores— lograr impedir que reciban órdenes verbales de cualquiera.

En la página siguiente: **Ilustración de Blair Wilkins.**


EXT
ENT
TAXI



Izquierda: Al extranjero que llega a Tranai ("A Ticket to Tranai", de Robert Sheckley), la situación política le resulta tan paradójica como utópica. Los cargos políticos están a disposición de quienes los pidan. Pero la cabeza del neo-funcionario podrá saltar (literalmente) si cualquier ciudadano descontento vota en contra de él a posteriori con un artefacto electrónico apropiado. *(Il. de Virgil Finlay).*

En la página siguiente: Los simulacros religiosos contribuyen al ejercicio de las dictaduras. Tema ampliamente tratado en las novelas de ciencia-ficción. *(Il. de Karel Thole.)*

Abajo: Significativo fotograma del film "Logan's Run", de Michael Anderson, inspirado en el relato de William F. Nolan y G. C. Johnson. En esta sociedad futura, el que llega al año treinta participa alegremente en una ceremonia colectiva cuyo acto final, aceptado por todos como patriótica sublimación, es el RENOVARSE, una especie de asunción mística. En realidad, los de treinta años son desintegrados, para dar lugar a nuevas generaciones, según el designio siniestro de una minoría totalitaria.

viene de la pág. 631

el que se ha desarrollado una sociedad completamente anárquica, que corre el riesgo del desastre, porque la anarquía realizada se demuestra tan superior a cualquier otro sistema político y social que los soldados terrestres empiezan a desertar en masa y la astronave debe partir apresuradamente, con la tripulación disminuida, antes de que se extienda el contagio ideológico. En **Skulking Permit**, 1954, de Robert Sheckley, sobre el mismo tema asistimos a las cómicas desgracias de una colonia dedicada a darse un barniz terrestre en espera de la astronave del Nuevo Imperio que está por llegar para reclutar hombres para el ejército. Se salvará por la debilidad excesiva de sus habitantes, no adecuados para soldados.

Mujeres al poder y gerontocracias sobre ruedas

Una variante de este tema es **Search the Sky**, 1954, de Pohl y Kornbluth, en el que el habitante de una colonia socialmente conservadora y por derrumbarse parte en busca de la Tierra. De esta manera, encuentra un planeta en el que los papeles tradicionales entre hombres y mujeres se han invertido (hace evidente lo absurdo de la situación la contrapuesta absurdidad de la sociedad machista), luego otro presa de una furiosa gerontocracia en la que los hombres son considerados niños hasta los cincuenta años y el gobierno y el poder están en manos de ultracentenarios irritados en sillas de ruedas o bajo tiendas de oxígeno. En fin, después de pasar por un planeta habitado por clones, en el que los hombres son todos iguales entre sí genéticamente y combaten por diferenciaciones ficticias, llega por fin a la Tierra. Esta última es avanzadísima tecnológicamente, pero habitada por hombres con mentalidad de niños, protegidos por las pocas personas in-



Abajo y en la página siguiente: **Dos ilustraciones de Eddie Jones que pueden subrayar de manera apropiada el concepto expresado por Damon Knight en "Natural State". En este relato se contraponen dos sistemas de vida, el de la ciudad, en el que se atrincheran los fanáticos del sistema industrial, siempre en guerra entre ellos por las materias primas y destinados a la destrucción, y el otro, el de la mayoría de los hombres que viven con simplicidad y armonía, en contacto con la naturaleza.**

teligentes que han quedado. Se ha visto reducida a esto porque mientras las personas inteligentes y responsables frente a los problemas demográficos han tenido pocos hijos, las otras alegremente proliferaron durante milenios, convirtiéndose en el carácter principal de la población terrestre en una especie de selección al revés. El mensaje de **Search the Sky** es claro: sin continuos trasvasamientos culturales e intercambios políticos las sociedades y los sistemas políticos están destinados a la degeneración.

Volvemos a poner durante un momento los pies en la Tierra. ¿Cómo se ve la situación política del futuro?

Como ya hemos dicho, en general los autores, bastante ricos en fantasías cuando imaginan nuevos sistemas sociales, no consideran oportuno fatigarse frente a los problemas políticos. También las mejores obras se remiten a sistemas políticos de la historia humana o a evoluciones o degeneraciones de los sistemas de nuestro presente. Valga para el primer caso **No Truce With Kings**, 1964, de Poul Anderson, en el que una Norteamérica fragmentada por una posguerra atómica empieza a ser reunificada por conquistadores con los métodos de siempre. En el segundo caso es obligatorio citar **Nineteen Eighty-Four** ("1984"), 1949, de George Orwell, retrato de un mundo sin esperanza en una versión perfeccionada del régimen stalinista.

Pero hay autores que se plantearon el problema político de manera específica y lo resolvieron con aguda imaginación. A la cabeza de todos está William Tenn, que en 1955 escribió **The Servant Problem**, en el que no se limitaba a enfatizar un aspecto de los hombres políticos actuales (la modestia retórica) sino que planteaba el problema de la posibilidad, nada irrealizable, de una población mundial condicionada por los mass-media y por una educación totalitaria, preguntándose quién detentaría el poder finalmente.



Y su respuesta era: nadie. En efecto, el dictador de su historia, que se proclama "Siervo de Todos" y que anda con ropa desgarrada, ha alcanzado el control absoluto de sus súbditos que lo adoran perrunamente. Pero a su vez es súcubo de un curandero, que es súcubo de un técnico que a su vez está condicionado como todos y adora al dictador y desde su sede de poder oculta toma las decisiones que la propaganda le dicta. El sistema es tan perfecto que se perpetúa por sí solo sin esperanzas.

continúa en el próximo fascículo pág. 643



1 - Esta tapa de H. W. McCauley, aparte la explícita referencia al libro de Van Vogt, expresa de manera "luminosa" la arrogancia de todo poder.



2 - Una ilustración de Paul Rivoche para "Sixth Column", de Robert Heinlein, relato en el cual el poder de una religión falsa asume connotaciones totalitarias y maléficas.



3 - Isaac Asimov escribió el ciclo de novelas tal vez más famoso en el ámbito de la política intergaláctica, el de "Foundation" ("Fundación"), en el cual las intrigas, acciones y alternancias del poder son los elementos de un colosal fresco. Esta tapa comprende también un retrato de Asimov, pintado por Ed Emshwiller para un número especial de la prestigiosa revista "Fantasy and Science Fiction".

EROTISMO Y CIENCIA-FICCION
por Harry Harrison

No olvidemos los fetiches

Este es un campo en el que el arte de la ciencia-ficción no tiene rivales, ya que no existen límites para las baratijas, que pueden usarse, o sea ningún límite para los fetiches.
Krafft-Ebing lo define como "fetiche" y describe esta práctica el vuelco de todo el interés sexual sólo en una parte del sexo opuesto. La moderna psicología lanza una red más amplia y dice que se trata de cualquier objeto, o parte del cuerpo, que sin ser de naturaleza sexual provoca sin embargo una fijación o una reacción de tipo erótico.
Y si descendemos al plano de las "partes" del cuerpo, la ciencia-ficción ilustrada ofrece sólo el problema de la elección. ¿Los senos? Es nuestro tema preferido, incluso los sostenes metálicos y los profundos escotes de los que hablábamos. ¿El monte de Venus? Ya el doctor Wertham nos ha señalado que se insistió en ilustraciones de tal parte del cuerpo. Pero al respecto los ilustradores especializados no se preocuparon mucho. Pero las piernas fueron representadas abundamentemente. Los ombligos no proliferan, ¡pero los cabellos! Como mínimo se los encuentra largos hasta los hombros.
Si abandonamos el cuerpo por los objetos inanimados, observamos enseguida cómo el fetichismo por el calzado parece ser tan antiguo como el mundo, incluida la era en que el champán abundaba y se lo bebía en zapatos de mujer. Pero la ciencia-ficción muestra muy poca fantasía sobre el tema y se limita a lanzar al mundo a sus muchachas con los habituales tacos altos o con afectadas botas cuando no directamente descalzas. Los hombres, después de calzados semimilitares, han pasado a pesados zapatos ortopédicos.
Pero uno de los fetiches más importantes en nuestra época lo encontramos mencionado en Krafft-Ebing; no se trata de un desdichado desprecio, sino del progreso tecnológico. Se trata de los "artículos" de goma, precedidos en cierto sentido por similares objetos en piel o en cuero usados por los victorianos (que además se las arreglaban muy bien con ellos). Para mantenernos dentro de la era victoriana recordemos que uno de esos señores se enamoró de los guantes femeninos (empezando por los de su madre, como todo buen Freud se sentirá feliz de saber). Sin embargo el fetichismo de la goma recientemente ha dado pasos giganteseos e impera en todo sex-shop que se respete; con módico gasto pueden adquirirse dentales, sostenes, cabellos, bufandas, medias y calzado, todo de óptima y mórbida goma negra. Y con estos artículos muy bien puede reemplazarse el enterizo de goma que llevaban varios superhéroes, a partir de Superman hasta Plastic Man. ¿Por qué tenía que ser de goma? Para que nunca se arrugara o rasgara por cruenta que fuera la lucha...
También los símbolos fálicos pueden ser definidos como fetiches, pero en realidad cumplen una función mucho más importante. Hasta la era judeocristiana los símbolos fálicos aparecen en el arte y son bien aceptados tanto en la vida cotidiana como en la religión, tanto es así que los civilizadísimos griegos curaban poniendo una mano en los testículos (fuente de la vida) y no en el corazón; fueron los romanos los que consideraron vergonzosas las partes descubiertas del cuerpo y desde entonces se las tapó. Pero este símbolo de la virilidad del "machismo" es demasiado poderoso para permitirnos dejar de lado cambios en la ropa.
En la ciencia-ficción, ¿cuánta parte de estos símbolos son fruto de la casualidad y cuánta de un deliberado propósito? Difícil decirlo. Las prisas que por lo general subyacen en el trabajo de los ilustradores puede dar acceso a mezclas inconscientes y casuales, pero conviene recordar que por lo general los malos artistas copian a los buenos, mientras que los buenos usan fotografías y obras de otros autores para detalles de la ropa, de la arquitectura y de las maquinarias. Ya que el futuro aún no ha llegado, y los nuevos artistas se remiten a los viejos para inspirarse y para el uso de detalles, se perpetúa así el uso del clisé. A su vez, directamente como Kelli Freas en sus tapas para **Planet Story**, un artista se permite parodias artísticas de tales características, de las que se ha abusado, pero por lo general el análisis de los símbolos corresponde exclusivamente al lector u observador; durante el noventa por ciento de su tiempo, en efecto, un artista tiene la conciencia sólo de reproducir la ilustración que se le ha pedido.
El otro lado de la virilidad. Se deberán examinar atentamente todas las pruebas, analizar con cuidado las ilustraciones y tomar una bien ponderada decisión antes de poder hablar de homosexualidad en la ciencia-ficción. ¡Por cierto no existe en las historias! Podemos estar seguros de que Kimball Kinnison, el hombre-lente de "Doc" Smith que simboliza toda la musuclosa escuela de la space-opera, preferiría verse transformado en un odioso zwilnik antes de colocar amigablemente una sola mano sobre las nalgas de un compañero. El amor heterosexual puede mencionarse al igual que un casto abrazo o un beso, pero la ciencia-ficción de esa época No Menciona Esas Cosas. Con una única excepción. Conan el Bárbaro, ese maldito chovinista tan dotado de sex-appel y para el cual las mujeres son sólo adornos para usar y luego tirar. Conan y su crador Robert E. Howard ofrecen la mejor posibilidad para el análisis de los simbolismos.
Sólo varios años después de la muerte de Howard en 1936 la popularidad de Conan se desarrolló sin mostrar más signo de debilidad. El culto de Conan, aunque empezado en el ámbito de la ciencia-ficción (como en el caso del fandom de **Star Trek**) hoy es bastante fuerte como para gozar de una existencia aparte y autónoma. Las aventuras de Conan en general se definen "Sword and Sorcery" y se han escrito y publicado muchas otras novelas de este tipo, y entre las revistas que se ocupan del fenómeno la más antigua y mejor es sin duda **Amra**. En sus páginas apareció una vez un artículo sobre el lado más oscuro, el sexual, de la naturaleza de Conan, y entre la avalancha de cartas que el artículo desencadenó como respuesta hubo una del doctor Frederic Wertham. Además



de interesantes apuntes explícitamente freudianos que sólo otro freudiano hubiera podido compartirlos plenamente, este doctor aclaró cuál era a su parecer el impulso sexual de Conan: "La gran espada de Conan y su hacha de doble filo son comunes símbolos fálicos y representan, naturalmente, la intención por parte de Conan de sublimar sus tendencias homosexuales".

Pero luego el doctor Wertham agrega: "Howard, un óptimo escritor capaz de mucha sutileza, nos ha dado otras claras indicaciones para guiarnos hasta las conclusiones exactas. Estoy seguro de que Howard no hubiera querido que nuestros conocimientos de la sexualidad desviada de Conan disminuyera ante nuestros ojos la figura del cimmeriano". Pero, ¿de verdad? Si hay algo que falta en todas las historias escritas por Howard es justamente la sutileza, porque Howard creía en su héroe. Sin más, algunos símbolos se refieren justamente a la vida del autor que pasó toda su existencia en Cross Planis, en Texas, odiando al padre y adorando a la madre posesiva hasta el punto de que, treintañero, sin haber tenido nunca una mujer y sin jamás haber abandonado la casa materna, cuando vio a la madre presa de un cáncer, Howard tomó un Colt calibre 38 y se saltó los sesos. No, Howard nada elaboró conscientemente. Conan es un cripto-homosexual y toda la escuela de "Sword and Sorcery", refleja este hecho. Pero fuera de la proliferación de símbolos freudianos en las tapas de las revistas, no parece haber otras huellas de homosexualidad en la ciencia-ficción. Para estar seguros de no fantasear demasiado demos una vez más la palabra al doctor Wertham que, en su papel de jefe de psiquiatría del Departamento Hospitalario de Nueva York, debería estar en condiciones de individualizar eventuales desviaciones de la norma: "Sólo una persona totalmente ignorante de los fundamentos de la psiquiatría y de la psicopatología sexual está en condiciones de no notar la sutil atmósfera de homoerotismo que recorre las aventuras del maduro 'Batman' y de su joven amigo 'Robin'...".

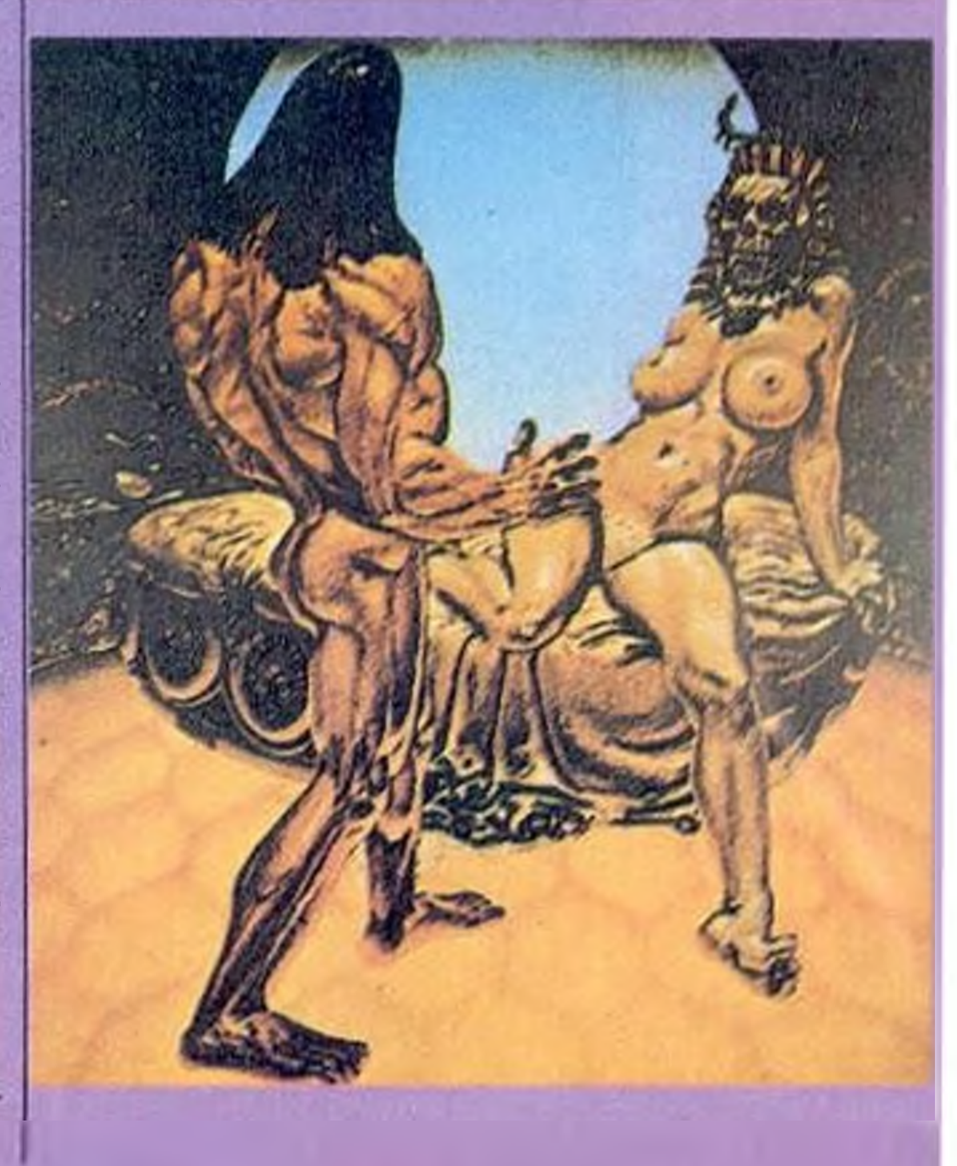
Y, sin embargo, estaría dispuesto a jurar que Batman nunca alargó una mano hacia Robin en público. Aunque es verdad que a menudo se sacan —literalmente— de los peligros y que cada tanto el uno transporta al otro sin sentido. Y es verdad que cada tanto, en la seguridad de su casa, Batman pone un brazo alrededor de los hombros de Robin. Además de sus comidas sibaríticas, con cómodos ropajes, muebles lujosos, tibieza y seguridad, los dos personajes siempre bien vestidos y rodeados por tantas óptimas cosas para comer y beber, uno es millonario y otro su "pupilo"... bien también podría ser interpretado de manera diferente.

Quedan aún muchas dudas y el juicio no puede ser indiscutible. Sin embargo, algunos vuelven a la carga y con argumentos más convincentes, contra Wonder Woman y su banda de muchachas: esta vez se trata de la revista **Psychiatric Quaterly** que define Wonder Woman como un cómic que "marca un odio extremadamente sádico frente a los hombres en un contexto claramente lésbico". Olvidando, pareciera, que el autor original del cómic era un psicólogo, William Moulton Marston. O este último no tenía las ideas claras mientras creaba, según órdenes del editor









■ 1 - Las aventuras de Conan, el Bárbaro, traducidas en cómics, lo han convertido en una de las figuras más populares en el género de los "cómics" mensuales. Esta tapa de Boris Vallejo refleja muy bien el contenido de la interminable saga, inspirada en el filón "Sword and Sorcery" que incitó el ingenio de autores incluso muy válidos, como Fritz Leiber. ■ 2-3 - La ciencia-ficción de este tipo, muy popular en los años que van de la década de 1920 a la de 1950 se publicaba en revistas que se adornaban con tapas e ilustraciones también de fácil gozo y receptibilidad. Un elemento recurrente era el uso de objetos que, en el lenguaje de la psicología, se llaman "fetiches" sexuales. Calzados, botas, sostenes, cosas comunes que en la iconografía de la ciencia-ficción se transformaron en símbolos aún más evidentes, como puede verse en estas ilustraciones donde no faltan ni las alusiones fálicas. ■ 4 - La homosexualidad está latente en no pocas obras destinadas a la juventud y a un público simple y "prude". Desde las historias de vámpiros (típico, "Carmilla", de Sheridan LeFanu) a las sagas de los superhéroes del cómic. En éstos, el protagonista a menudo tiene como protección a un efebo para todo mucho más importante que la damisela en mala situación hacia la que parece prodigarse. Se sugirió también que la "espada" siempre presente en los relatos de tipo "Sword and Sorcery" representa un decidido elemento homosexual. ■ 5 - A Richard Corben, excepcional exponente de la "new wave" en ciencia-ficción en el campo de la ilustración y del cómic, a menudo le gusta unir aventuras, sexo y horror. Tendencia compartida por sus colegas contemporáneos, Moebius y Drouilet, para citar sólo a los más conocidos. Aquí el héroe musculoso deberá descubrir si el rostro de la criatura perturbadora que tiene frente a él es sólo una máscara, o bien...

un superhéroe en femenino en el que pudieran identificarse también las muchachas, o bien la **Psychiatric Quartely** y el doctor Wertham están en un camino equivocado.

Haciendo cuentas puede considerarse a Conan como el único posible pederasta de la ciencia-ficción, y también en este caso sin ninguna voluntad o conciencia directa del autor que sin más se hubiera horrorizado ante tal idea. En nuestra magnífica tierra de sueños existe abundancia en todas las formas, pero por el momento no creo que existan indicios en favor de esta "particular" forma.

Condensado de **Great Balls of Fire!**, de Harry Harrison, por Gianni Montanari.

Poster Coleccionable 40

MESH

(POLIJSINDHETO)



Al que llega del espacio la superficie de Mesh no se le presenta muy diferente de la de cualquier planeta normal de tamaño mediano, aparte los singulares efectos de refracción provocados por la luz de Benetnasch, el sol que lo ilumina. A una distancia cercana aún, un viajero preparado para el espectáculo que lo espera no podrá dejar de experimentar un comprensible sentido de maravilla. La primera sensación que se recibe es la de encontrarse frente a un extraordinario mundo artificial, posibilidad que de por sí ya se consideraría muy improbable, visto que las dimensiones de Mesh son en poco inferiores a las de la Tierra (Sol-3). Pero una indagación más atenta, de algunos millares de kilómetros, nos dará una idea bastante precisa de la realidad: el planeta está encerrado en una especie de inmensa red que bordea sus contornos, y oculta casi completamente su superficie. Sólo en los polos este inmenso casquete metálico desaparece dejando espacio para dos grandes aberturas circulares a través de las cuales, después de cálculos y maniobras de extrema complejidad, las naves que llegan pueden alcanzar los astropuertos de abajo.

Estas instalaciones, en verdad no muy frecuentadas, están a su vez encerradas y aisladas por barreras múltiples que comprenden murallas metálicas y campos de fuerza poderosamente energizados, precauciones tal vez excesivas pero comprensibles para el que está al día sobre las condiciones de vida anormal existentes en el planeta.

Alrededor del 3200 (E.G.) Mesh tenía otro nombre y no difería de manera notable de muchos otros mundos de tipo terrestre que formaban parte de la Confederación. Una específica característica negativa, la presencia fuera de parámetro de fenómenos volcánicos de distinto tipo que hacían su superficie precariamente habitable en zonas aún vastas, a causa de no frecuentes pero sí peligrosas alteraciones en la composición de su atmósfera. A pesar de esto, durante el Segundo Exodo se había establecido una colonia humana bastante numerosa, la que, al expandirse, en menos de un milenio pobló las regiones más adecuadas para la vida, con las normales consecuencias verificables en cualquier civilización tecnológica en expansión, como un amplio desarrollo de las industrias y el intensivo aprovechamiento de los recursos naturales.

Todo esto, exasperado de manera antinatural por el carácter hiperactivo de los habitantes, estimulado tanto por las inestables condiciones geológicas como por los orígenes "North'Ammerick'han" de los primeros colonos, llevó a la incomodidad a una minoría que habría preferido la tranquilidad de un ambiente más sereno. De esta manera nacieron los primeros "Polijsindheto", cuyo fin primario habría debido ser el de facilitar estudios y observaciones astronómicas, obstaculizadas en la superficie por la atmósfera muy raramente límpida. En efecto, la primera "élite" a la que se le permitió explotar estos satélites de particular estructura fue justamente una de astrónomos, científicos de diferentes extracciones y técnicos, acompañados por sus familias.

El "Polijsindheto" consistía en su origen en una estructura modular descomponible en cuatro submódulos, uno dedicado a vivienda y a centro de investigación, uno dedicado a los cultivos hidropónicos, a la producción de oxígeno y luego parcialmente reservado a la ganadería.

El tercero estaba equipado para la transformación de las materias primas, al comienzo sólo en nivel artesanal, mientras que el último, provisto de una central para la energía, actuaba de perno, con sus mecanismos de enganche. La característica que distinguía a este conjunto de estructuras orbitantes similares, era la posibilidad de desarrollo, con la inserción o encastamiento de otros cuadrimódulos de idéntico tipo, en una eventual cadena sin límites.

Puede presumirse que la proliferación de los "Polijsindheto" nunca habría llegado a su estadio actual, que ha transformado el rostro del planeta, si no se hubieran verificado circunstancias complejas, provocadas por factores materiales, psicológicos y luego sociales, en un período relativamente breve en la historia de Mesh. Un gradual recrudecimiento de los fenómenos volcánicos y sísmicos en primer lugar persuadió y luego los facultó a buscar un ambiente más saludable y seguro en el espacio, a las esparcidas primeras colonias de científicos y técnicos en breve se unieron otras cuyo único fin era el de ofrecer cómodas, espaciosas viviendas independientes a la aristocracia industrial, y otras más, instaladas luego, que alojaban justo las industrias que habían sido la riqueza de Mesh.

En consecuencia, nacieron, colocando brillantes carteles en el exterior del planeta, complejos comerciales, se trasladaron las indispensables organizaciones públicas, con todo lo que implicaba, mientras que las masas no pudientes en parte eran abandonadas a su destino en la superficie cada vez más inestable del planeta, donde la atmósfera se había hecho casi irrespirable, en todos los sentidos.

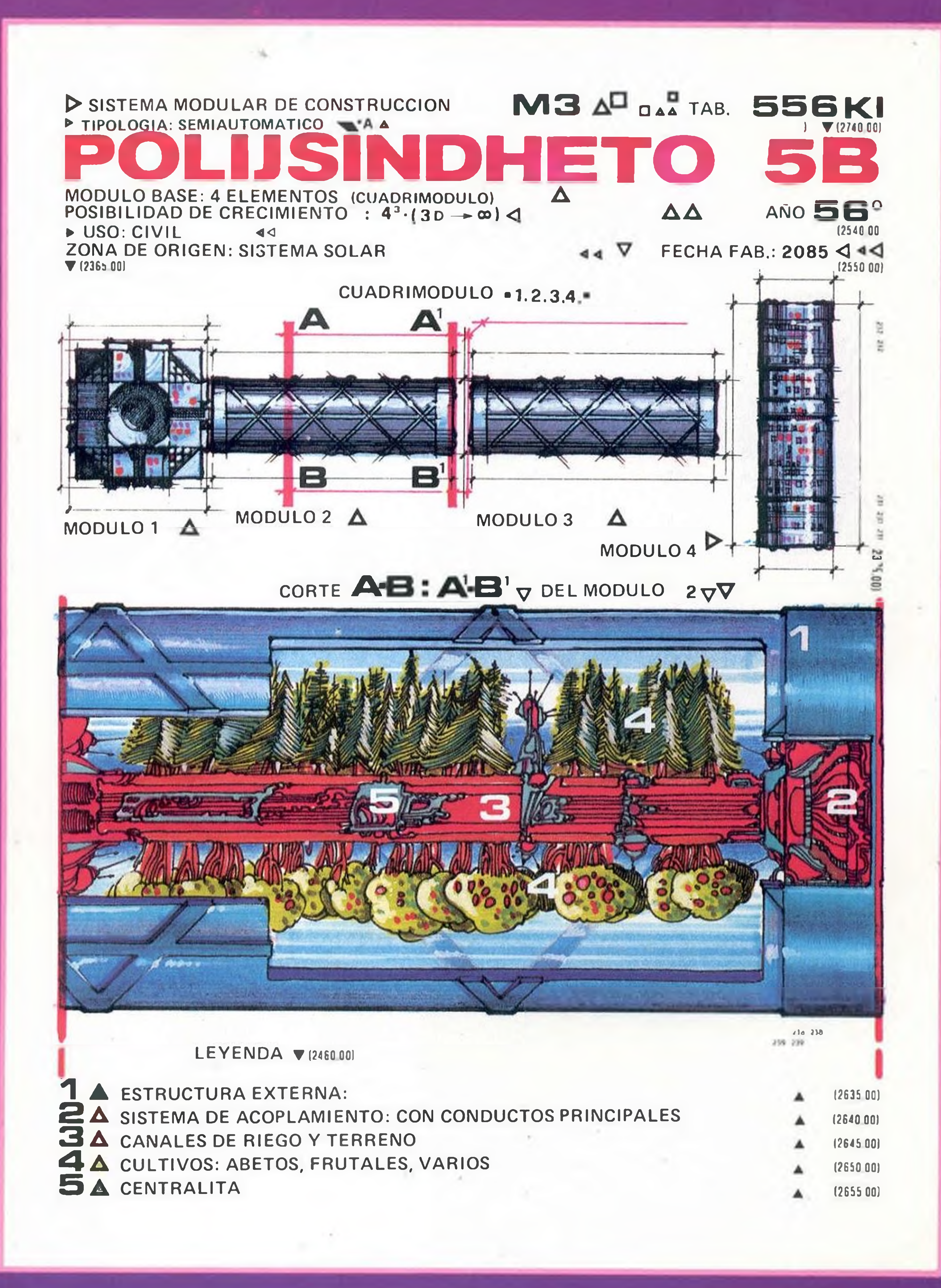
Con el tiempo la situación se radicalizó progresivamente, hasta que la población en su origen amalgamada en un nivel tolerable, se encontró dividida en dos niveles bien diferentes: el de los privilegiados, que se habían podido permitir un bien premeditado éxodo más allá de los confines de la malsana atmósfera, y el de los desheredados, reducidos a condiciones económicas ínfimas y obligados a sobrevivir de manera precaria en una situación cada vez más agravada por los caprichos geológicos, hasta llegar casi al estado salvaje.

La red de los cuadrimódulos terminó por volver a unirse y constituyó la cáscara semisólida que hoy esconde el verdadero aspecto del planeta. De allí los tremendos desasosiegos, los resentimientos, transformados muy pronto en odio inextinguible, contribuyeron a crear una raza de subhumanos siempre listos para lanzarse contra aquellos que terminaron por considerar artífices de todas sus desgracias.

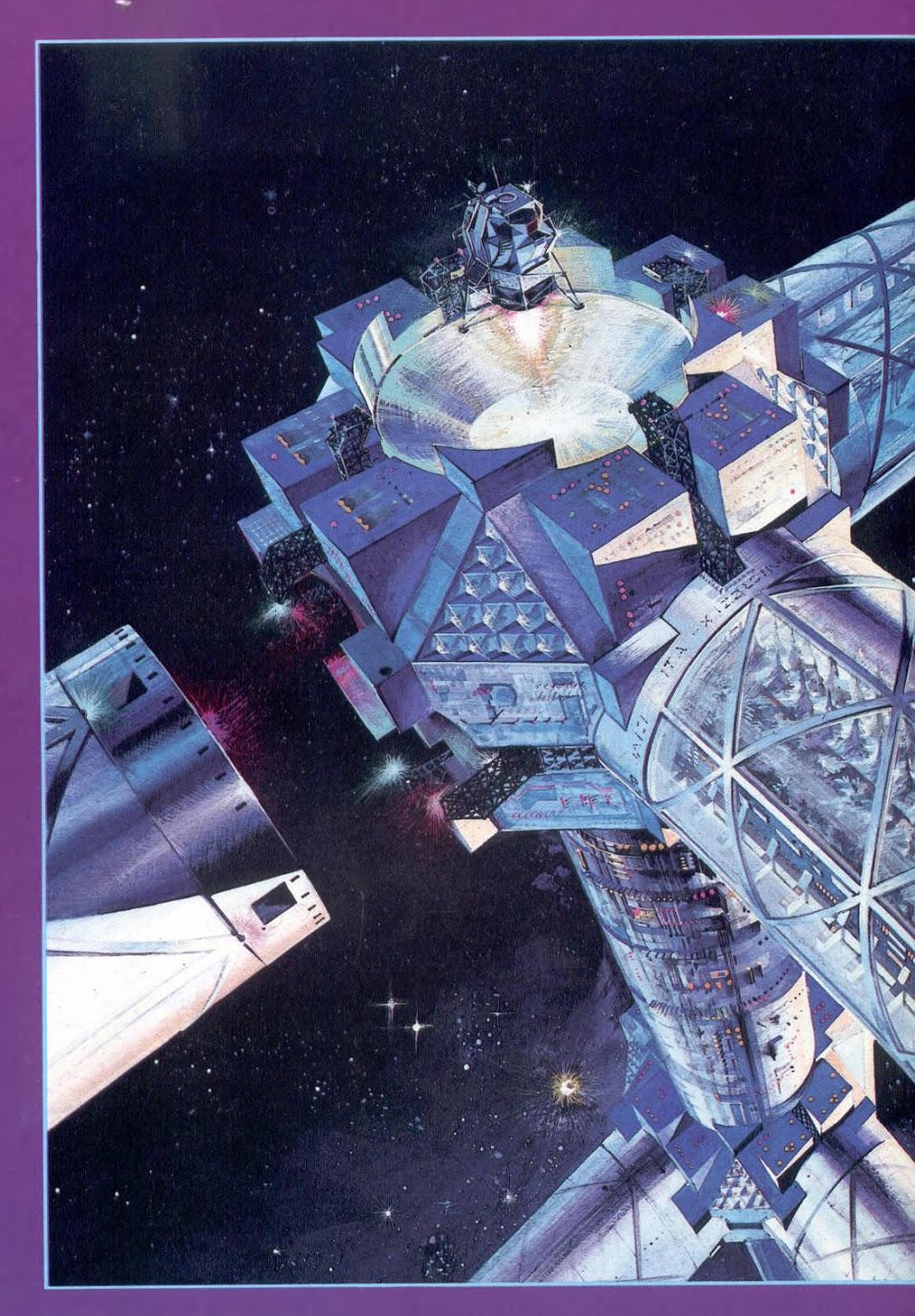
Son raras las astronaves que, superado el brillante mundo aéreo que aún representa en Mesh cierto tipo de civilización, aterrizan en las dos pistas polares, establecidas por la Federación, para llevar, a menudo con grave riesgo, una contribución de humana solidaridad a los seres degradados que siguen hormigueando por la inestable superficie.

La red "Polijsindhética" es autosuficiente y muy bien puede permitirse ignorar la disgregación moral y el dolor, del que al menos, en parte, tienen la responsabilidad sus privilegiados habitantes.

La reconstrucción que incluimos se refiere a una primera fase parcial de la red orbitante.



SISTEMA MODULAR DE CONSTRUCCION
TIPOLOGIA: SEMIAUTOMATICO
M3
TAB.
556KI
(2740.00)
POLIJSINDHETO 5B
MODULO BASE: 4 ELEMENTOS (CUADRIMODULO)
POSIBILIDAD DE CRECIMIENTO : 4³·(3D → ∞)
AÑO 56°
USO: CIVIL
(2540.00)
ZONA DE ORIGEN: SISTEMA SOLAR
FECHA FAB.: 2085
(2550.00)
CUADRIMODULO 1.2.3.4.
A
A¹
B
B¹
MODULO 1
MODULO 2
MODULO 3
MODULO 4
CORTE A-B : A¹-B¹ DEL MODULO 2
1
2
3
4
5
LEYENDA (2460.00)
1 ESTRUCTURA EXTERNA: (2635.00)
2 SISTEMA DE ACOPLAMIENTO: CON CONDUCTOS PRINCIPALES (2640.00)
3 CANALES DE RIEGO Y TERRENO (2645.00)
4 CULTIVOS: ABETOS, FRUTALES, VARIOS (2650.00)
5 CENTRALITA (2655.00)



MESH — dibujo de ANTENORE

